

# **UNSUR HUMANISME PADA FILM *MADADAYO* DALAM KARYA KERAMIK**

**PUBLIKASI KARYA ILMIAH**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Hanifah Az Zahra**

**NIM:1311731022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI**

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA**

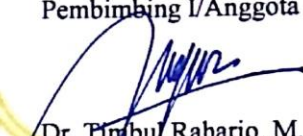
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

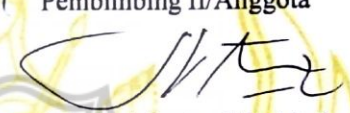
Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

**UNSUR HUMANISME PADA FILM MADADAYO DALAM KARYA KERAMIK** diajukan oleh Hanifah Az Zahra, NIM 1311731022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 November 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

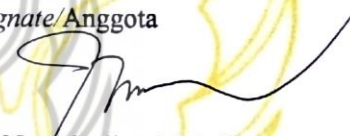
Pembimbing I/Anggota

  
Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.  
NIP 19691108 199302 1 001


Pembimbing II/Anggota

  
Joko Subiharto, SE., M. Sc.  
NIP 19750314 199903 1 002

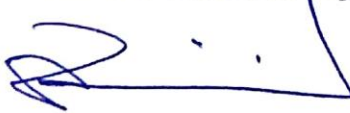
Cognate/Anggota

  
Dr. Noor Sudiyati, M. Sn.  
NIP 19621114 199102 2 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi  
S-1 Kriya Seni/Anggota

  
Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum  
NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Suastiwi, M. Des.  
NIP 19590802 198803 2 001

## Unsur Humanisme Pada Film *Madadayo* dalam Karya Keramik

Hanifah Az Zahra

NIM:1311731022

### Abstrak

Film kini dikenal sebagai perangkat kultural yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap kondisi kemanusiaan lewat gambar dan suara. Salah satu aspek yang dibawa oleh beberapa film adalah humanisme, atau nilai-nilai kemanusiaan. Dalam penciptaan ini penulis mencoba menelusuri nilai-nilai tersebut dalam film *Madadayo*. Dirilis pada tahun 1993, *Madadayo* merupakan film drama-komedi yang menceritakan kehidupan seorang penulis bernama Hyakken Uchida. *Madadayo* menggambarkan hubungan antara murid dan guru yang berbeda dari tradisi pada umumnya, dengan menerapkan rasa hormat terhadap satu sama lain. Selain itu, *Madadayo* memiliki nilai-nilai humanis lainnya seperti dalam hal kesetaraan, kesejahteraan fauna, juga pandangan tentang kehidupan dan kematian.

Dalam mewujudkan penciptaan tersebut, digunakan pendekatan humanisme dalam kritik film dan estetika postmodern untuk menelaah elemen-elemen estetis dalam film terkait. Selain itu, digunakan pula salah satu bahasa estetika postmodern yaitu *pastiche*, dalam pengangkatan karya lampau dengan tujuan perayaan atau selebrasi. Penataan, karakter dan gestur karya yang dibuat mengacu pada beberapa adegan dalam film terkait. Karya kemudian dikembangkan dengan menggunakan penggayaan dan asosiasi warna untuk menambah kesan dramatis. *Stoneware* Singkawang dan Sukabumi digunakan sebagai bahan utama dengan *finishing* glasir. Pemilihan media keramik ditujukan untuk mengabadikan gambar bergerak (film) dalam benda statis.

**Kata kunci:** *Humanisme, Film, Madadayo, Keramik.*

### A. PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang Penciptaan

Seorang seniman selalu mencari sesuatu untuk mengekspresikan apapun yang dirasakannya. Pencarian ini berlangsung pada rasa, sensitivitas, hingga medium untuk menuangkan emosi seniman tersebut. Karena alasan itulah seni selalu berkembang dan memunculkan sesuatu yang baru: dari goresan, lukisan hingga gambar bergerak yang kini dikenal dengan *sinema*.

Sinema, selain medium seni visual yang dinamis, juga dikenal sebagai perangkat kultural yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap kondisi kemanusiaan lewat gambar dan suara.

Dehumanisasi atau pengurangan arti nilai kemanusiaan terjadi di berbagai bidang: diskriminasi etnis, ras, gender, pengabaian hak kemanusiaan dan masih banyak lagi. Untuk mengatasi dehumanisasi, masyarakat perlu mendapatkan pendidikan yang cukup mengenai

kebudayaan dan filsafat. Menurut Y. B. Mangunwijaya (2015:xi-xii), dalam memerangi dehumanisasi, pendidikan harus ditempatkan dalam kerangka evolusi, sebagai upaya untuk mengantar umat manusia ke arah pendewasaan diri: teremansipasi, merdeka (bebas) dan sanggup bertanggung jawab sendiri.

Manusia dan kebebasan selalu menjadi tema sentral dalam aspek humanisme, seperti yang diungkapkan Erich Fromm (1949:21), “*..if man were nothing but the reflex of culture patterns no social order could be criticized or judged from the standpoint of man's welfare since there would be no concept of 'man'.*”. Humanisme merupakan sebuah sudut pandang, baik dalam filsafat maupun secara etika, yang menempatkan manusia sebagai titik pokok atau ukuran dalam berbagai pemikiran (Susanto, 2011:183). Humanisme mendahulukan nilai dan tujuan (*agency*) manusia, secara individu dan kolektif, juga meningkatkan kemampuan dalam menjalani kehidupan melalui penggunaan akal (*reason*) sebagai lawan atas penyerahan semata terhadap tradisi dan otoritas atau tenggelam dalam kejahatan dan brutalitas. Dalam pengaplikasiannya humanisme mencakup berbagai bidang, termasuk seni.

Sinema dalam sudut pandang humanisme adalah sebagai media pemahaman manusia dan kemanusiaan, membawa pertanyaan tradisional tentang kedirian dan tujuan hidup manusia (Bywater & Sobchack. 1989:26-27). Beberapa sinema mengandung sisi kemanusiaan sebagai penggambaran kesetaraan hak (*equal rights*) dan pencarian identitas diri.

*Madadayo* adalah sebuah film drama-komedi yang diproduksi pada tahun 1993 oleh Akira Kurosawa. Cerita film berfokus pada hubungan antara Hyakken Uchida (1889-1971) dengan para muridnya, yang peduli dan merawatnya pada masa tua. Sebagai penghormatan dan selebrasi kehidupan Uchida, murid-muridnya menyelenggarakan pesta tiap tahunnya. Acara ini diberi nama “*Mada kai?*” (*Ready yet?*) yang dijawab dengan “*Mada dayo*” (*No, not yet*). “*Madadayo*” yang merupakan kiasan dari legenda Jepang—merekpresentasikan ketidaksiapan seorang lelaki tua dalam menghadapi kematian. Film ini juga menceritakan kehidupan Uchida selama rentang waktu tiap pesta, seperti saat pindah rumah dan ketika Uchida kehilangan kucing kesayangannya.

Beberapa adegan dalam film *Madadayo* yang merepresentasikan keluhuran, kerja sama dan selebrasi atas kehidupan, dirasa memiliki unsur-unsur humanis di dalamnya. Beberapa hal tersebut membuat pencipta tertarik untuk mencoba menangkap unsur humanisme pada film *Madadayo* yang kemudian direpresentasikan ke dalam benda keramik. Dalam penciptaan ini pencipta menggunakan pandangan humanistik dalam menelaah nilai-nilai kemanusiaan film *Madadayo* (1993). Secara visual, pencipta menggunakan salah satu bahasa estetika postmodern, yaitu *pastiche* yang berarti: suatu keadaan yang memakai pinjaman dari beberapa hal di masa lalu. Selain untuk memperkenalkan kembali akan pentingnya



budaya visual dalam masyarakat, penciptaan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa humanis di kalangan akademik. Karena beberapa alasan tersebutlah pencipta mengambil unsur humanisme dalam film *Madadayo* sebagai sumber ide penciptaan karya keramik.

## 2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana konsep dari karya keramik dengan mengambil tema unsur humanisme film *Madadayo* sebagai sumber ide penciptaan?
- b. Bagaimana proses penciptaan karya keramik dengan mengambil unsur humanisme film *Madadayo* sebagai sumber ide penciptaan sehingga tercipta sebuah karya yang menarik?

## 3. Tujuan Penciptaan

- a. Mengetahui konsep dari karya keramik dengan mengambil tema unsur humanisme film *Madadayo* sebagai sumber ide penciptaan.
- b. Mengetahui proses penciptaan pembuatan karya keramik dengan mengambil unsur humanisme film *Madadayo* sebagai sumber ide penciptaan sehingga tercipta sebuah karya yang menarik.

## 4. Metode Pendekatan dan Penciptaan

### a. Metode Pendekatan

- 1) Humanisme merupakan aliran filsafat dimana manusia sebagai titik pokok atau ukuran dalam berbagai pemikiran (Susanto, 2011:183). Humanisme menekankan nilai dan tujuan (*agency*) manusia, secara individu dan kolektif, juga meningkatkan kemampuan dalam menjalani kehidupan melalui penggunaan akal sebagai lawan atas penyerahan semata terhadap tradisi dan otoritas atau tenggelam dalam kejahatan dan brutalitas. Dalam kritik film, pendekatan humanistik memiliki dua aspek utama: melihat film tidak sebagai produk dari sebuah industri melainkan—seperti bentuk kesenian lainnya—sebagai aktivitas menuangkan ekspresi yang dilakukan oleh seorang seniman juga sebagai representasi dari nilai kemanusiaan yang universal untuk membawa *audience* ke dalam kehidupan yang lebih baik.
- 2) Estetika postmodern adalah sebuah metode untuk melihat elemen-elemen estetis dengan menggunakan bahasa-bahasa postmodern. Mengutip Jean Baudillard: “*Postmodernity is the simultaneity of the destruction of earlier values and their reconstruction. It is renovation within ruination.*”(theartstory.org)

Dalam penciptaan ini pencipta menggunakan pendekatan humanistik dalam membaca film *Madadayo*. Beberapa pandangan humanis dalam hal etika, persoalan tentang kesejahteraan hewani, kehidupan dan kematian digunakan untuk menelusuri nilai-nilai kemanusiaan yang ada pada film terkait. Pencipta juga melihat beberapa pandangan Akira Kurosawa dalam pembuatan film *Madadayo* sebagai ekspresinya dalam berkarya. Pencipta menggunakan salah satu bahasa estetika postmodern, yaitu *pastiche*. *Pastiche* dapat berarti suatu keadaan yang memakai pinjaman dari beberapa hal di waktu lalu. Disebut juga dengan *blank parody*,

pastiche menjadikan karya masa lalu sebagai rujukan dengan arti penghargaan, apresiasi, pengangkatan.

#### **b. Metode Penciptaan**

Dalam proses penciptaan karya seni, tentu melalui berbagai tahapan. S.P. Gustami (2007: 329-332) telah membuat proses penciptaan seni kriya itu melalui tiga pilar penciptaan karya kriya seperti eksplorasi, perencanaan dan perwujudan.

- 1) Tahap eksplorasi merupakan tahapan dalam menelusuri dan mengamati unsur yang berada pada sebuah objek untuk dijadikan sumber ide dalam penciptaan sebuah karya.
- 2) Tahap perencanaan meliputi langkah memvisualisasikan hasil dari deskripsi verbal data ke dalam berbagai alternatif desain dua dimensi (sketsa).
- 3) Tahap perwujudan meliputi proses mewujudkan rancangan karya menjadi bentuk tiga dimensi yang dilanjutkan dengan evaluasi menyeluruh untuk mencari korelasi antara konsep dan karya yang telah dibuat.

### **5. Landasan Teori**

#### **a. Humanisme**

Sudut pandang humanis digunakan pada berbagai aspek, salah satunya mengenai kritik film. Pendekatan humanis dalam kritik film memiliki dua aspek utama: melihat film tidak sebagai produk dari sebuah industri melainkan—seperti bentuk kesenian lainnya—sebagai aktivitas menuangkan ekspresi yang dilakukan oleh seseorang. Karakteristik berikutnya adalah film sebagai orientasi nilai yang membawa audiens menuju kehidupan yang lebih baik.

Humanisme diartikan sebagai sebuah pandangan secara etika dan falsafah yang menekankan nilai dan tujuan (*agency*) manusia, secara individu dan kolektif, juga meningkatkan kemampuan dalam menjalani kehidupan melalui penggunaan akal sebagai lawan atas penyerahan semata terhadap tradisi dan otoritas atau tenggelam dalam kejahatan dan brutalitas ([wikipedia.org](http://wikipedia.org)). Timothy Havens (2013: 33) menjelaskan beberapa karakteristik utama humanisme dalam pandangan sekuler atau *secular humanism*:

*“The main characteristic of humanism, at least in the secular sense, are as follows: a divergence from views in the supernatural to explain phenomena or morality in favor of reason and rationality. Another characteristic is that people can self-actualize without the need for an objective morality imbued in them. Finally there is an emphasis on the development of the individual, and the ability of individuals to change and transform themselves, the community around them, and possibly the world.”*

Secara etika, dalam prinsip *Authoritarian* (otoriter), tabiat manusia merupakan sesuatu yang sudah ditetapkan dan tak dapat diubah—bahwa sifat dasar manusia merupakan cerminan dari

norma dan aturan yang telah dibuat. Hal ini berbeda dengan etika humanis yang beranggapan bahwa sifat dasar manusia merupakan sesuatu yang harus terus ditelaah karena kebaikan adalah sesuatu yang bernilai “baik untuk umat manusia” dan keburukan merupakan sesuatu yang “buruk bagi umat manusia” (Fromm, 1949: 18).

Menurut perspektif humanis, pembuatan keputusan akan baik dan buruk berasal dari diri sendiri dan perlu didasari atas akal (*reason*), pengalaman, rasa hormat juga empati.

Pada aspek kesejahteraan hewani (*Animal Welfare*) humanisme berpandangan untuk memperlakukan hewan semanusawi mungkin. Hal ini dipertimbangkan bukan dengan ukuran kecerdasan namun karena kemampuan mereka yang dapat merasakan rasa sakit atau rasa takut. Jeremy Bentham mengatakan, “*The question is not, Can they reason? nor Can they talk? but, Can they suffer?*” (1823: chapter xvii).

Humanis memandang kematian sebagai salah satu keadaan dalam kehidupan. Bahwa segala sesuatu yang hidup berpartisipasi dalam siklus daur ulang materi yang tanpa henti, dari sesuatu yang tak hidup menjadi hidup, lalu pada kematian dan proses dekomposisi, kembali menjadi senyawa yang lebih sederhana untuk digunakan kembali. Erich Fromm (1949: 41) menuliskan bahwa perbedaan yang paling mendasar dalam eksistensi adalah antara kehidupan dan kematian. Fakta bahwa kita semua akan mati adalah sesuatu yang tak dapat dihindari. Manusia menyadari hal ini dan kesadaran ini juga yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia.

Konsep bahwa kematian hanyalah sebagai sebuah ketiadaan yang abadi memotivasi para humanis untuk menjalankan kehidupan sebaik mungkin.

#### **b. Estetika Postmodern**

Pada awalnya, postmodernisme merupakan sebuah gerakan arsitektural yang menolak para modernis, *avant-garde*, mencari sesuatu yang baru. Modernisme pada aspek seni adalah sebuah paham yang menolak tradisi dalam menuju pada “tempat yang belum pernah disinggahi sebelumnya (*where no man has ever gone before*)” atau tepatnya: untuk menciptakan sesuatu dengan tujuan kebaruan (*novelty*). Modernisme adalah sebuah eksplorasi dari banyak kemungkinan dan pencarian abadi akan keunikan yang mengacu pada individualitas. Penaikan harga kebaruan modernisme ditolak oleh gerakan arsitektural postmodernisme pada tahun 50-60an dengan alasan konservatif. Mereka ingin tetap mempertahankan kefunksian modern namun kembali pada bentuk tradisional yang lebih meyakinkan. Hasil dari pemikiran ini adalah *brick-a-brack* ironik atau pendekatan dengan menggunakan *kolase* pada pembangunan, yaitu mengkombinasikan beberapa gaya tradisional ke dalam sebuah struktur. Pada pengertiannya, kolase merupakan kombinasi dari

beberapa corak yang sudah ada. Seperti kata Jean Baudillard: *“Postmodernity is the simultaneity of the destruction of earlier values and their reconstruction. It is renovation within ruination.”*(thearthistory.org)

Dengan ini, gaya romantik modernisme yang dibuat sang seniman individualis, diabaikan oleh teknisi yang bersenang-senang—yang dalam kasus ini, kemampuan dalam mengembalikan dan mengombinasikan karya-karya dari masa lalu menjadi hal yang cukup penting. Pendekatan ini telah diadaptasi secara politis, visual, musikal dan literal dimana kolase digunakan untuk menakjubkan *audiens* dengan pencerminan yang mempunyai arti akan semangat reproduksi. Salah satu contoh dalam kasus ini adalah *popular culture* (budaya massal) yang pada puncaknya menjadi definisi realita akan sebuah kumpulan masyarakat.

*“Postmodern theory is an attempt to understand a media-saturated society. For example, the mass media were once thought to hold a mirror up to a wider social reality, and thereby reflect it. Now reality can only be defined by the surface reflections of this mirror.”* (Strinati, 1995: 211)

*Pop-art* merupakan sebuah bentuk seni yang ‘memainkan’ seni visual tradisional dengan menerapkan karya seni dari *pop-culture* seperti iklan atau koran berita. Dalam *pop-art*, material benda acuan biasanya diubah, dihilangkan dari konteks sesungguhnya, diisolasi, maupun dikombinasikan dengan material yang tidak berhubungan dengan objek tersebut. Pada hakikatnya, *pop-art* menggunakan aspek budaya massal seperti buku komik, periklanan, atau media massal lainnya. Para seniman *pop-art* kebanyakan menggunakan alat bantu untuk membuat karya seninya sebagai pencerminan atas semangat reproduksi (Livingstone, 1990).

Apropriasi (dalam seni) adalah penggunaan objek atau imaji yang telah ada dengan sedikit—atau tidak ada transformasi dalam penerapannya (Ian; Smith, 2009: 27-28). Dalam seni visual, mengapropriasi mempunyai arti yang sama dengan mengadopsi, meminjam, mendaur ulang, atau mengambil satu hal (atau keseluruhan) dari budaya visual yang telah dibuat sebelumnya. Salah satu hasil dari cara ini adalah *pastiche*, yang mengadaptasi, meminjam atau menggabungkan karya yang telah ada dalam konteks apresiasi, penghargaan, atau pengangkatan.

Pada penciptaan ini pencipta menggunakan teknik apropriasi dengan melihat langsung film *Madadayo* (1993) dan menelaah unsur-unsur humanisme melalui beberapa pendekatan humanisme. Pencipta juga melihat elemen-elemen yang ada didalamnya seperti bentuk, warna dan gestur pada beberapa adegan yang ikonik dan *essential* dalam film tersebut. Pencipta menggunakan salah satu bahasa postmodern, *pastiche*, sebagai wujud apresiasi atau mengangkat konteks karya yang telah ada tanpa membuat makna baru, dengan kata



lain: *blank parody*. Karya yang akan diciptakan pencipta termasuk dalam ruang lingkup *pop-art* karena didasari oleh salah satu respon dari sebuah media massal: sinema, dan karena teknik pembuatan cetak yang mengabaikan sifat otentik dan menerapkan semangat reproduksi (kesamaan).

## B. PEMBAHASAN DAN HASIL

Dirilis pada tahun 1993, cerita film *Madadayo* diambil dari kehidupan penulis *essay* ternama, Hyakken Uchida (1889-1971). Cerita dimulai pada tahun 1943, dimana Uchida berhenti mengajar dari universitas tempat ia bekerja, untuk memfokuskan diri dalam menulis. Uchida merupakan sosok yang dihormati karena pengetahuannya, terlebih oleh murid lamanya. Mereka begitu menyayangi Uchida dan menyebutnya 'bagaikan emas murni' karena caranya tersendiri dalam menyampaikan suatu pelajaran atau perkataan.

Sebagai bentuk penghormatan, setiap tahun, pada hari ulang tahun Uchida yang ke-61, mereka menyelenggarakan pesta atas selebrasi kehidupan sang guru. Uchida akan disuguhi satu gelas besar bir dan meminumnya sampai penuh. Murid-muridnya lalu berteriak "*Maada kai?*" (*Ready yet?*) yang akan dijawab oleh Uchida dengan "*Mada dayo.*" (*No, not yet*). Pertanyaan tersebut diambil dari permainan petak umpet yang dimainkan anak-anak Jepang, berdasarkan kiasan Buddha akan kematian sebagai sebuah penantian. Selebrasi tersebut berlangsung hingga lebih dari sepuluh tahun, hingga menjelang kematian Uchida.

Setelah beberapa lama, para murid mencarikan Uchida rumah yang lebih besar dan layak untuk ditinggali. Ketika salah satu murid bertanya tentang kebun kecil untuk belakang rumahnya, karakter Uchida yang memiliki kepedulian lebih terhadap memelihara hewan mulai ditunjukkan dalam *Madadayo*.

Amaki : "*We could make a small garden. What kind do you like?*"

Uchida: "*I'd like a pond.*"

Amaki : "*A pond? Garden pond? A large one wouldn't fit, but a small one would be possible.*"

Uchida: "*Not too small. I'd like to keep some fish, but fish all swim in the same direction. If the pond is too small, they'll constantly be curving in the same direction. It'd be a shame if their backs got bent.*"

(Jangan terlalu kecil. Aku ingin memelihara beberapa ikan, tetapi para ikan akan berenang pada arah yang sama. Jika kolamnya terlalu kecil, mereka akan membungkukkan badannya sepanjang waktu. Akan menyedihkan bila punggung mereka menjadi bungkuk.)  
(*Madadayo*, 1993)

Seekor kucing masuk ke dalam kebun belakang rumah Uchida dan menjadi bagian dari kehidupannya sejak itu. Kucing kuning kecokelatan, dengan ujung ekor yang melengkung itu dipanggilnya Nora (*Stray Cat*). Pada suatu malam, Nora menghilang. Keadaan Uchida mulai memburuk setelah itu. Ia berhenti mandi, tidak makan atau minum, dan jatuh dalam

kesedihan yang mendalam. Murid-murid dan para tetangga membantunya mencari Nora: mengunjungi reruntuhan bangunan, memasang iklan di koran hingga menyebarkan *leaflet* pada anak-anak di gerbang sekolah.

Setelah kurun waktu beberapa bulan, Nora belum juga ditemukan. Hingga seekor kucing hitam berkaki pendek datang memasuki kebun belakang Uchida dari pintu yang sama. Sang Istri lalu menyambut kedatangannya dengan memberinya ikan *mackerel* yang pada awalnya ditujukan untuk Nora. Melihat ini, luka Uchida sedikit demi sedikit mulai tersembuhkan.

Waktu berlalu hingga sampai pada peringatan “*Maada Kai*” ke-77. Ruangan dipenuhi oleh anak dan cucu para murid lamanya. Uchida tetap meminum satu gelas bir besar, juga masih meneriakkan kalimat “*Maada dayo!*” seperti tahun-tahun sebelumnya. Namun pada pesta kali ini, Uchida harus pulang lebih awal karena mengalami stroke ringan di pertengahan acara. Sekejap, para murid membantu Uchida untuk pulang ke rumah. Uchida menunduk pada para muridnya yang telah berdiri, mengiringi kepergiannya dengan lagu perpisahan sekolah (*Aogeba Totoshi*). Film *Madadayo* ditutup dengan Uchida, meneriakkan kata “*Maada dayo!*” untuk terakhir kalinya. Dalam mimpinya, dirinya yang masih kanak-kanak berusaha bersembunyi dari teman-teman sebaya yang mencarinya. Mereka serempak berteriak, “*Moi kai?*” (*Ready?*) yang langsung dijawab tegas oleh Uchida: “*Maada dayo!*” sambil bersembunyi di balik tumpukan jerami. Para anak-anak lalu berteriak lagi dengan ketidaksabaran, “*Maadha kai?*” (*Not ready yet?*) yang kembali dijawab oleh Uchida, “*Maada dayo.*”

Selagi menutup dirinya dengan tumpukan jerami, sebuah cahaya datang, langit pun berubah menjadi warna kemerahan, membuat Uchida keluar dari tempat persembunyiannya. Ia melihat awan-awan yang bergerak dengan lembut, melupakan tumpukan-tumpukan jerami disampingnya.

Kurosawa yang menggambarkan kematian dengan penuh ketenangan, sangat berbeda dengan karya-karya sebelumnya hingga terkesan ‘mengherankan’ bagi beberapa pengamat filmnya. Hal ini disampaikan oleh Stephen Prince (1999:338):

*“...the end of Madadayo astonishes by the depth of its tranquility. In Kurosawa’s earlier work, death occasioned, and was accompanied by, great anxiety ..Until Kurosawa’s late period, death had been an adversary, never welcomed, always combated, and he never allowed his heroes the release of ritual suicide. There always remained too much for them to accomplish for the betterment of an imperfect world. By contrast, in Dreams Kurosawa acknowledged the certainty of passing, and in Madadayo, with his own life nearing its conclusion, he found a mellowness, a calm acceptance of the end, and visualized it as a passage of beauty.”*

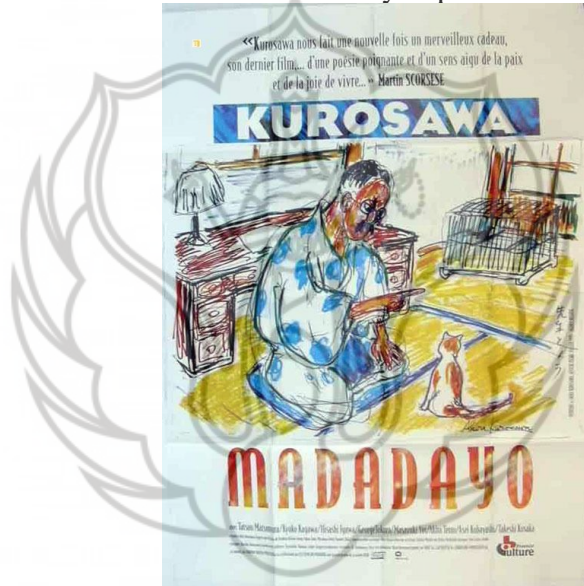
Karya yang akan dibuat mengacu pada beberapa adegan dalam film *Madadayo* yang telah dianalisis. Pada beberapa data acuan, pencipta

menelusuri salah satu elemen dari etika humanis yaitu rasa hormat yang mendalam.



**Gb. 1** Para Murid Berdiri untuk Memberikan Penghormatan pada Uchida.  
(Sumber: *Madadayo* [1993]; 00:04:39.)

Uchida tak hanya mendapat penghormatan dari para murid dan masyarakat yang berumur lebih muda darinya, namun ia pun menghormatinya kembali. Uchida memperlakukan setiap orang dengan setara, dan Kurosawa bermaksud menyampaikan hal ini dengan seksama.



**Gb. 2** Poster Prancis Film *Madadayo*.

(Sumber: posteritati.com, diakses 08 Maret 2017; 23:47:31.)

Pada salah satu data acuan, Akira Kurosawa membuat gambar tangan tentang Uchida yang sedang menasihati Nora seperti layaknya perlakuan seorang Ayah ketika anaknya melakukan kesalahan. Juga ketika Nora menghilang, Uchida mencarinya dengan susah payah. Seorang anak dengan polosnya bertanya padanya mengapa ia bersusah payah hanya untuk menemukan seekor kucing, dan Uchida—tanpa merendahnya—mencoba membuatnya mengerti dengan menjawab: “Kucing ini sudah seperti anaku.”



**Gb. 3** Uchida Menyanyikan Lagu sebagai Ucapan Terimakasih.  
(Sumber: *Madadayo* [1993]; 01:47:50.)

Pada data acuan berikutnya, (**Gb. 3**) Uchida berterimakasih kepada para muridnya dengan menyanyikan sebuah lagu tentang kelinci yang diselamatkan oleh Dewa Kesuburan dan berkata: “Tas yang dibawa oleh-Nya adalah kebaikan orang-orang yang berduka bersamaku, dan Dewa itu tak lain adalah kalian semua.” Pandangan Uchida terhadap lagu tersebut merupakan sikap yang sangat humanis: melihat bahwa kekuatan yang menyelamatkannya adalah kebaikan dari orang-orang terdekatnya (meskipun disebutkan sebelumnya bahwa ia masih menyalakan *dupa* untuk mengembalikan kucing yang hilang).

Beberapa hal yang bertentangan dengan humanisme juga digambarkan pada *Madadayo*. Ketika Nora, kucing kesayangan Uchida menghilang, ia sangat sedih hingga mengabaikan dirinya sendiri, baik secara emosional dan kebutuhan dasarnya. Saat seorang murid berkunjung, istrinya bercerita bahwa Uchida tak lagi makan dan minum, bahkan ia sendiri pun menambahkan: “Aku juga tidak pernah tidur. Itu buruk.” Dalam etika humanis, pengabaian akal dan perbuatan semena-mena terhadap diri sendiri (*irresponsible*) merupakan hal yang tidak dapat dibenarkan. Pada data acuan yang lain (**Gb. 4**), *Madadayo* menggambarkan perbedaan antara etika yang bersifat otoriter (*Authoritarian*) dan humanis.



**Gb. 4** Kunjungan Polisi Keamanan yang Meresahkan Uchida.  
(Sumber: *Madadayo* [1993]; 01:34:30.)

Seorang petugas keamanan datang ke rumah Uchida yang tengah berduka dan mengatakan bahwa kucingnya kemungkinan ditangkap oleh seseorang juga menggunakan kulitnya sebagai membran *Shamisen* (instrument Jepang). Petugas keamanan tersebut tidak merasakan empati



dan melihat keadaan Uchida yang sedang terpuruk. Ia mengatakan apa yang ada dipikirannya tanpa melihat respon perkataannya pada keluarga Uchida dan pergi. Perasaan sentimental Akira Kurosawa pada pemerintahannya setelah masa perang dijelaskan sebagai berikut:

*“With defeat in World War II, many Japanese, who had made the objectives of the nation their objectives in life, were dumb-founded to find that the government had lied to them and was neither just nor dependable. During this uncertain time Akira Kurosawa, in a series of first-rate films, sustained the people by his consistent assertion that the meaning of life is not dictated by the nation but something each individual should discover for himself through suffering.”* (McDonald, 2006:116)



**Gb. 5** Para Murid Bersorak pada Uchida.

(Sumber: *Madadayo* [1993] 01:03:33.)

Selain rasa hormat, *Madadayo* menekankan pandangan Kurosawa tentang kehidupan dan kematian. Data acuan kelima (**Gb. 5**) berisi tentang pesta *Maadha Kai* pertama, yang diselenggarakan para murid Uchida pada ulangtahunnya ke-61. Mereka menyebutnya pesta “*Maadha Kai*” yang merujuk pada permainan petak umpet yang dimainkan anak-anak. “*Mouii kai?* (Siap?)” sahut sang pencari, “*Maada dayo* (Belum).” Balas seseorang yang bersembunyi. Lalu anak-anak lainnya menyahut kembali dengan penuh ketidaksabaran: “*Maadha kai?!* (Belum juga?!).” Pesta tersebut diadakan untuk merayakan kehidupan dan pelajaran moral dari sang guru yang masih terus berlangsung, selagi menyadari bahwa kehidupannya sedikit demi sedikit akan purna. Meski begitu, Uchida tetap berteriak: “*Madadayo!*” Pada bagian ini, *Madadayo* memperlihatkan karakter Uchida yang meneriakan ketidaksiapannya akan kematian dengan sangat lantang hingga hal ini tidak lagi terlihat seperti rasa takut, namun merupakan sebuah perlawanan, sekaligus sebagai selebrasi kehidupan. Seperti dikutip dari Fromm: “*All that man has will he give for his life’ and ‘the wise man,’ as Spinoza says, ‘thinks not of death but of life.’*” (1949: 42)

Meskipun *Madadayo* memberikan penekanan pada perayaan tentang kehidupan, pada akhir film, Kurosawa memberikan pandangan lain tentang kematian. Uchida bermimpi tentang dirinya yang masih kanak-kanak bermain petak umpet dengan kawan-kawannya. Ia terus bersembunyi dibalik tumpukan jerami dan meneriakkan “*Maada dayo!*”, hingga sebuah cahaya yang lembut menerangi wajahnya. Cahaya yang

begitu menenangkan membuat Uchida keluar dari tempat persembunyiannya.

Pada *Madadayo*, Kurosawa menggambarkan kematian dengan penuh ketenangan dan melihatnya sebagai sebuah jalan menuju keindahan. Pada karya-karya sebelumnya, Kurosawa selalu menggambarkan kematian sebagai sesuatu yang malang, ditakuti dan perlu dikalahkan, sedangkan *Madadayo* mendapat perlakuan yang berbeda:

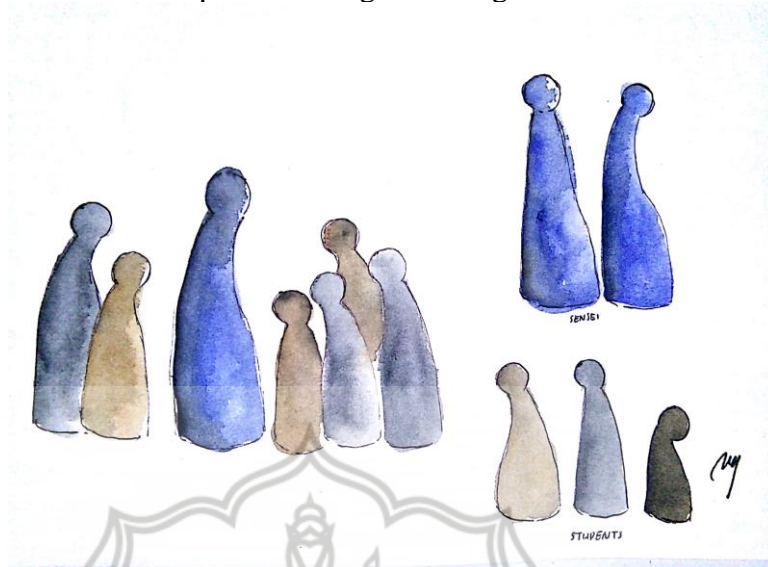
*“...At the end of Madadayo, the Professor has retreated into a comforting vision of grace and peace from which, it is implied, he will slip quietly into a final release. Death now holds no terror, brings no anguish, heralds no grief, as Kurosawa presented imagery and emotions he never before accepted or explored on film.”* (Prince, 1999: 338)

Akhir film *Madadayo* juga menggambarkan pesan yang ingin disampaikan Kurosawa terhadap para muridnya:

*“It is one of the reasons I wanted to make Madadayo. In the end, the teacher turns to his students and says, “The only gift I can give you is to invite you to find within yourselves what it is important to you. No matter how insignificant it may be to others, this thing in which you believe will give your life direction.”* (Prince, 1999: 334)

Bentuk dari karya yang akan dibuat disederhanakan kembali dengan mengambil pengayaan dari *nativity sculpture*. Gestur tangan yang tidak terlalu mencolok dihilangkan untuk menciptakan keselarasan bentuk satu sama lain. Beberapa karakter diberikan aksen pakaian seperti seragam, jas dan topi. Warna yang diterapkan pada karya dipilih berdasarkan *mood* yang digambarkan oleh masing-masing adegan terkait dan diasosiasikan dengan beberapa makna. Rak besi dengan alas gipsum digunakan sebagai media pameran. Sudut rak diubah menjadi siku untuk menyesuaikan dengan bentuk karya yang *luwes* dan cenderung feminin. Untuk menunjang setiap warna karya yang berbeda, rak dilapisi dengan cat berwarna hitam.

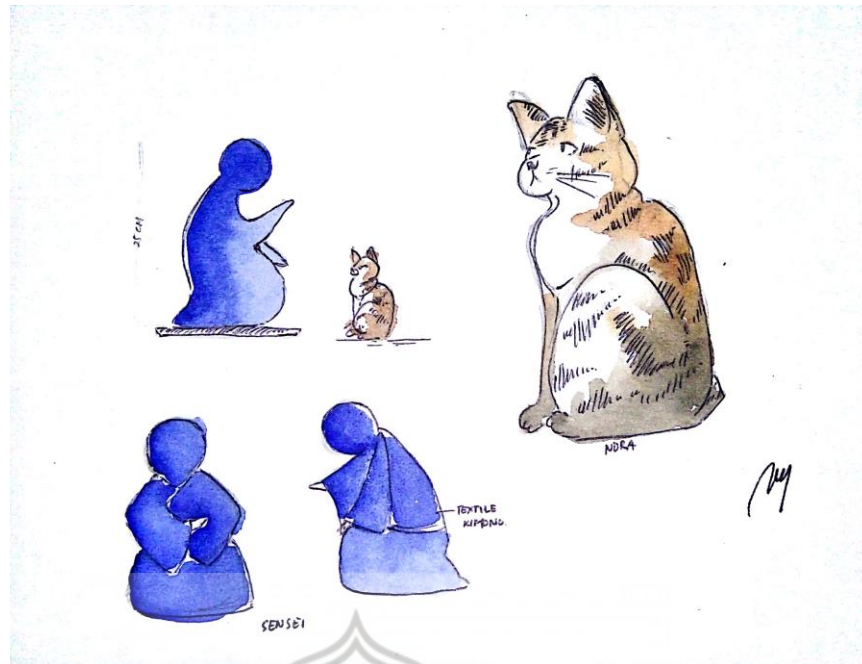
Pada proses perwujudan, hal pertama yang dilakukan adalah membuat rancangan karya dari referensi dan data yang telah dianalisis. Rancangan karya berguna dalam memastikan bentuk yang akan diwujudkan. Rancangan karya ini berupa sketsa yang sudah dikonsultasikan dan dipikirkan dengan matang.



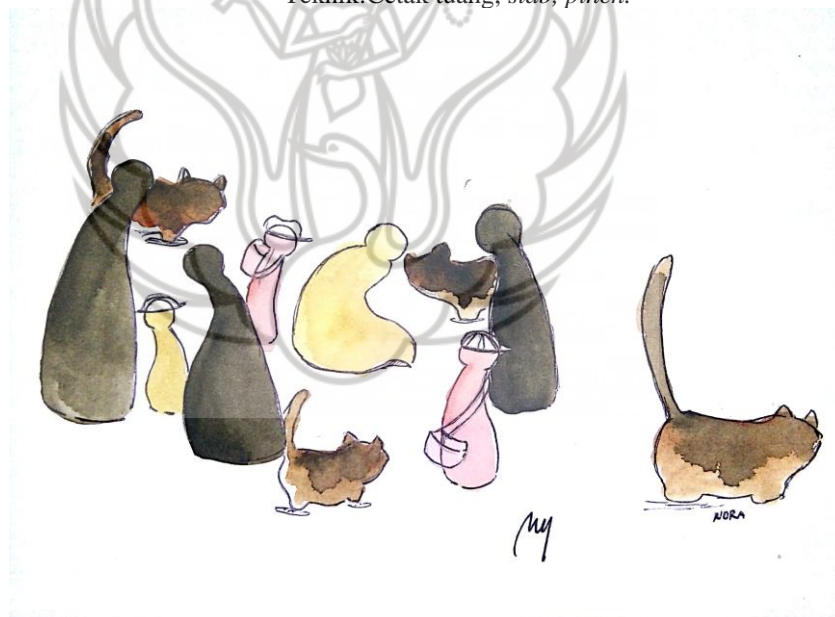
**Gb. 6** Sketsa Terpilih I  
 Judul: *Pure Gold*  
 Ukuran: 45x45x13  
 Bahan: Stoneware Singkawang  
 Teknik: Cetak tuang, slab.



**Gb. 7** Sketsa Terpilih II  
 Judul: *Ready Yet?*  
 Ukuran: 50x50x12  
 Bahan: Stoneware Singkawang, Sukabumi  
 Teknik: Cetak tuang, slab.

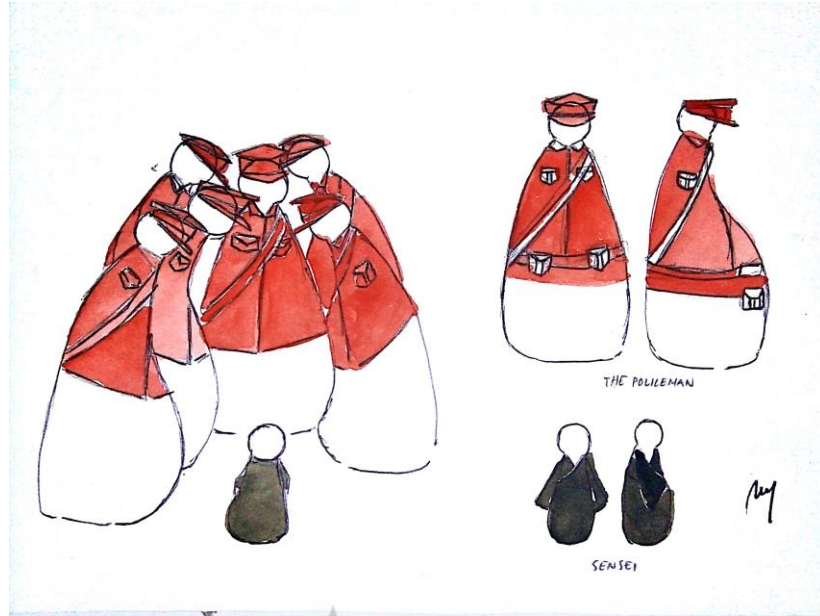


**Gb. 8 Sketsa Terpilih III**  
 Judul: *Stray Cat*  
 Ukuran: 45x45x15  
 Bahan: Stoneware Singkawang, Sukabumi.  
 Teknik: Cetak tuang, slab, pinch.



**Gb. 9 Sketsa Terpilih IV**  
 Judul: *Finding Nora*  
 Ukuran: 120x45x15  
 Bahan: Stoneware Singkawang  
 Teknik: Cetak tuang, slab.





**Gb. 10** Sketsa Terpilih V  
 Judul: *Shamisen*  
 Ukuran: 50x50x14  
 Bahan: Stoneware Singkawang  
 Teknik: Cetak tuang, slab.



**Gb. 11** Sketsa Terpilih VI  
 Judul: *The Untroubled*  
 Ukuran: 95x50x7  
 Bahan: Stoneware Singkawang, Sukabumi  
 Teknik: Cetak tuang, Slab.



**Gb. 12** Sketsa Terpilih VII

Judul: *White Hare of Inaba*

Ukuran: 45x45x7

Bahan: Stoneware Singkawang, Sukabumi

Teknik: Cetak tuang, Slab.



**Gb. 13** Sketsa Terpilih VIII

Judul: *The Black Door and Serene Sunset*

Ukuran: 50x50x15

Bahan: Stoneware Singkawang, Sukabumi

Teknik: Cetak tuang, Slab.

Tahap selanjutnya adalah persiapan alat dan bahan yang menunjang dalam proses perwujudan karya terkait. Dalam hal ini, pencipta memilih tanah cair Singkawang dan *stoneware* Sukabumi sebagai bahan utama karena memiliki sifat plastis dan butiran tanah yang halus. Pencipta juga menggunakan tanah patung dan bubuk gipsum sebagai bahan untuk pembuatan model dan cetakan. Adapun alat yang digunakan dalam proses perwujudan ini adalah butsir, kantong plastik, alas kardus, kain dan spons.

Berikutnya pencipta memilih teknik yang sesuai dengan rancangan karya yang telah dibuat yaitu teknik cetak tuang, *pinch* (teknik pijit), *slab* (teknik lempengan) dan teknik tempel untuk bagian dekorasi. Setelah itu berlanjut pada proses pembentukan badan keramik—menggunakan teknik yang telah dipilih. Dalam hal ini, pembentukan dimulai dengan pembuatan model dengan menggunakan tanah patung. Model tersebut lalu digunakan untuk membuat cetakan dengan adonan bubuk gipsum yang telah dicampur dengan air. Cetakan yang sudah dibuat lalu diisi dengan tanah Sukabumi padat untuk mencetak badan karya. Pada beberapa karya lainnya, pencipta menggunakan teknik *pinch* dengan membentuk bagian badan, kepala, kaki dan tangan yang masing-masingnya dibentuk, dilubangi dan dipijit.



**Gb. 14** Proses Dekorasi Karya dengan Teknik Tempel.  
(Dokumentasi: Hanifah Az Zahra, 30 September 2017; 22:48.)



**Gb. 15** Proses Merapikan Karya Menggunakan Butsir.  
(Dokumentasi: Hanifah Az Zahra, 30 September 2017; 23:08.)

Badan karya yang sudah dibentuk lalu menjalani proses pengeringan. Badan karya yang telah kering sempurna dipersiapkan pada proses pembakaran biskuit dengan suhu 700°C. Karya yang telah melalui tahap pembakaran biskuit lalu diberi glasir dengan teknik semprot dan dipersiapkan menuju tahap selanjutnya, yaitu pembakaran glasir dengan

suhu pembakaran mencapai 1185°C. Tahap terakhir adalah dekorasi dan penataan pada ruang pamer sesuai adegan film yang diacu.

### **Tinjauan Karya**

Penciptaan ini mengambil judul “Unsur Humanisme pada Film Madadayo dalam Karya Keramik”. Pendekatan humanisme dalam kritik film digunakan untuk menelusuri nilai-nilai humanis dalam film terkait. Pencipta mengambil beberapa pandangan humanisme dalam hal etika, kesejahteraan fauna juga persoalan tentang kehidupan dan kematian. Humanisme merupakan sebuah pandangan secara falsafah atau etika yang menekankan tujuan dan nilai manusia, serta meletakkannya sebagai pusat akan segala sesuatu. Secara etika, humanisme menentukan kebaikan dan keburukan suatu hal berdasarkan akal (*reason*), pengalaman (*experience*), rasa hormat (*respect*) juga rasa empati (*empathy*). Dalam kesejahteraan fauna (*animal welfare*), para humanis berpandangan untuk memperlakukan hewan dengan setara dan semanusiawi mungkin, berlandaskan pada kemampuan mereka yang mampu merasakan kesakitan. Humanisme memandang kehidupan sebagai sesuatu yang sangat berharga, hanya dilalui sekali dan perlu dijalankan dengan sangat baik, namun hal ini tidak membuat mereka berpandangan bahwa kematian merupakan hal yang buruk. Humanisme memandang kematian sebagai salah satu bagian dalam kehidupan yang penuh makna, merupakan sebuah ketiadaan abadi (*complete annihilation*), dan tidak ada yang perlu ditakutkan tentangnya. Pada Madadayo, unsur-unsur tersebut ditunjukkan dengan rasa hormat yang dilakukan satu sama lain, kasih sayang terhadap hewan, tahap penerimaan diri dan kesiapan tokoh utama dalam menghadapi kematian.

Secara visual, karya yang dibuat menggunakan salah satu bahasa dari estetika postmodern yaitu *pastiche*. Pendekatan ini digunakan karena kedekatannya dengan media massa dan budaya pop. *Pastiche* merupakan sebuah bentuk meminjam dari suatu karya di masa lalu tanpa mengubah atau membentuk makna baru. Memakai pendekatan ini, pencipta mengambil gestur para karakter dalam film dan menerapkannya pada karya keramik. Karya-karya tersebut kemudian ditata sesuai *scene* yang telah dianalisis. Pencipta juga menggunakan teknik cetak dalam tahap perwujudan untuk memunculkan semangat reproduksi yang ada pada karya-karya postmodern di masa lampau.

Pemberian warna mengacu pada *mood* yang digambarkan oleh tiap adegan terkait. Pada beberapa karya, warna netral seperti hitam dan coklat digunakan untuk menggambarkan kerendahan hati, rasa hormat dan sikap berdiam; biru digunakan sebagai warna keluhuran dan kematangan; warna hijau diasosiasikan dengan sesuatu yang berfungsi dan hidup; merah digunakan untuk menggambarkan sikap memaksa dan penuh kontrol; serta warna merah muda mewakili perasaan tenang dan kepolosan. Gestur merunduk banyak digunakan pada karya untuk menggambarkan perasaan luhur, sikap saling menghormati, keresahan, juga rasa terintimidasi.

Penciptaan ini menggunakan *stoneware* singkawang cair karena warnanya yang putih membantu menajamkan warna glasir. Tanah sukabumi digunakan untuk karya dengan teknik *pinch* karena karakternya



yang plastis dan mudah dibentuk. Teknik yang digunakan merupakan cetak tuang, *pinch*, *slab* dan teknik tempel untuk dekorasi karya. Karya dipamerkan dengan menggunakan rak besi dengan alas berbahan gipsum yang diberi kain. Adapun kendala yang ditemukan saat proses penciptaan karya, adalah teknik tempel yang kurang teliti menyebabkan beberapa figur retak dan kehilangan detail. Penataan dalam tungku dan suhu bakar yang terlalu tinggi menyebabkan beberapa hasil glasir terlalu matang. Berikut adalah ulasan karya pencipta:



**Gb. 16 Karya I.**

Judul : *Pure Gold*  
 Ukuran : 45x45x13cm  
 Bahan : *Stoneware* Singkawang  
 Teknik : Cetak tuang  
*Finishing*: Glasir  
 Tahun : 2017

#### **Deskripsi Karya I:**

Salah satu nilai humanisme yang ditekankan dalam film *Madadayo* adalah rasa hormat yang mendalam antara satu sama lain. Hal ini ditunjukkan pada bagian awal dalam film, merupakan awal cerita dari film *Madadayo* dimana Uchida memutuskan untuk berhenti mengajar di Universitas tempat ia bekerja. Pada bagian ini, Uchida mencoba menjelaskan alasannya berhenti mengajar—untuk berfokus pada karirnya sebagai penulis—dan berpamitan pada murid-muridnya yang berusia muda. “*Professor. Even if you quit, you’ll still be our professor. My dad graduated from this school, and so did his friends. To this day they still call you Professor. They also say you’re pure gold, a lump of gold with no impurities.*”, ujar salah seorang murid saat itu. Dalam adegan ini, *audiens* diperkenalkan pada sosok Uchida yang begitu matang dan tema mendasar dalam film terkait, yaitu rasa hormat pada satu sama lain. *Madadayo* memperkenalkan karakter Uchida yang bijak dan sederhana. “*Pure Gold*”

diambil dari panggilan para murid kepada Uchida karena caranya dalam memberikan pelajaran moral yang tidak dapat ditebak.

Penciptaan karya pertama menggunakan tanah cair Singkawang dengan teknik cetak tuang dan *slab* untuk membuat dekorasi tempel. Pada proses pengglasiran, digunakan teknik semprot dengan menggunakan *airbrush* agar merata. Warna netral seperti cokelat dan hitam digunakan pada figur para murid untuk menunjukkan kesederhanaan dan rasa hormat. Figur Uchida dibuat dengan ukuran lebih besar dan menggunakan warna biru sebagai sosok yang dihormati dan bersifat luhur. Gestur para murid yang menggunakan sikap penghormatan dengan berdiri tegak dibuat agak merunduk, memberikan salam sambil mempersilahkan gurunya pergi.



**Gb. 17 Karya II**

Judul : *Ready Yet?*  
Ukuran : 50x50x12cm  
Bahan : *Stoneware* Singkawang, Sukabumi  
Teknik : Cetak tuang, *slab*  
*Finishing*: Glasir  
Tahun : 2017

#### **Deskripsi Karya II:**

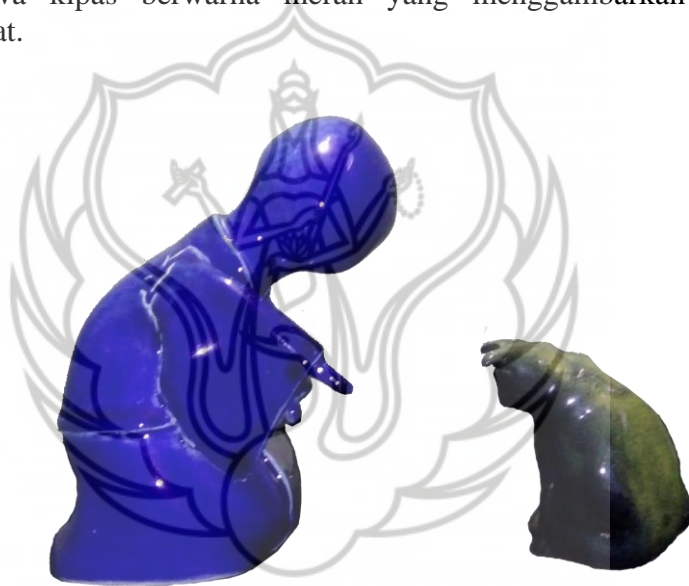
Unsur humanisme lainnya dalam film *Madadayo* merupakan sebuah pandangan terhadap kehidupan sebagai sesuatu yang perlu diperjuangkan. Karya kedua menggambarkan keadaan pada pesta *Maadha Kai* yang diselenggarakan pada ulang tahun Uchida. Para murid yang bergerombol sambil meneriakkan “*Maadha kai? (Ready yet?)*” menanyakan tentang kesiapan Uchida akan kematian yang akan datang.

Pada bagian ini para murid akan bersulang sambil mengingat kembali kenangan mereka bersama Uchida. Di akhir pesta tersebut, ketika Uchida sudah setengah mabuk, ia menyadari bahwa para murid sudah meninggalkan ruangan dimana pesta terselenggara. Ditengah kebingungannya, para murid tiba-tiba datang kembali dengan mengangkat seseorang yang ditutupi kain. “*Is it me?*”, Uchida mengira hal itu

merupakan representasi dari upacara kematiannya di suatu saat nanti. Amaki, salah seorang muridnya yang ditutupi kain lalu melompat dan bersorak ke arah Uchida: “*Maadha kai?* (Sudah siap?)” Sorakan itu lalu dijawab oleh Uchida: “*Mada dayo!* (Belum.)”, dan diikuti oleh para muridnya.

Kiasan ini diambil dari permainan petak umpet dengan meneriakkan hal yang sama saat para pencari mencoba menemukan pemain yang lain. Pertanyaan tersebut langsung dijawab oleh Uchida dengan lantang: “*Maada dayo!*” yang merupakan perlawanan sekaligus selebrasi akan kehidupan.

Warna hijau dan biru digunakan untuk mewakili perasaan para murid yang merayakan pelajaran moral dan kehidupan sang guru yang terus berlangsung: penuh penghormatan dan bersemangat. Uchida dan Amaki (salah satu murid yang menampilkan dirinya sebagai Uchida yang sudah mati) menggunakan warna cokelat sebagai kedua orang yang saling terhubung dan merupakan *center of interest* dalam karya. Amaki membawa kipas berwarna merah yang menggambarkan gairah dan semangat.



**Gb. 18 Karya III**

Judul : *Stray Cat*  
Ukuran : 45x45x14  
Bahan : *Stoneware* Singkawang, Sukabumi  
Teknik : Cetak tuang, *slab*, *pinch*  
*Finishing*: Glasir  
Tahun : 2017

#### **Deskripsi Karya III:**

Sikap kesetaraan digambarkan dengan begitu dalam pada Madadayo, baik hubungan antara murid dan guru, maupun antara manusia dengan makhluk lainnya. Sikap ini digambarkan pada karya ketiga yang berisi tentang hubungan Uchida dengan kucing kesayangannya, Nora.

Pada suatu siang, Uchida memperkenalkan seekor kucing kepada para murid terdekatnya. Kucing tersebut bernama Nora, berwarna

kecokelatan dengan ujung buntut yang membengkok. Uchida menceritakan bahwa Nora datang dari bukaan pagar di halaman belakang rumahnya, Istrinya kerap memberinya ikan *mackerel* hingga kucing itu kini tinggal di rumahnya. Ia juga menyukainya karena Nora dianggap memiliki tutur laku yang baik. “*How else can I say it? But it does sound rather odd. In any event, he’s very well cultured. He has manners than you gentlemen.*” Jawabnya ketika para murid mempertanyakan adanya tutur laku pada seekor kucing. Uchida sangat menyayangi Nora, dan menyebutnya “memiliki perangai yang lebih baik” dibandingkan dengan para muridnya. Nama Nora muncul karena ia merupakan seekor kucing liar (*Stray Cat*) yang tersesat dan masuk ke halaman belakang rumahnya.

Karya berikut mengacu pada salah satu poster film *Madadayo* yang menggambarkan kedekatan antara Uchida dan Nora. Ilustrasi yang berasal dari *storyboard* buatan Kurosawa tersebut memperlihatkan Uchida yang sedang memarahi Nora karena suatu hal. Gestur formal Uchida yang duduk rapi, layaknya seorang ayah menasihati anaknya, menunjukkan bahwa hubungannya dengan Nora melebihi kasih sayang seorang majikan dengan peliharaannya.



**Gb. 19 Karya IV.**

Judul : *Finding Nora*

Ukuran : 120x45x15

Bahan : *Stoneware* Singkawang, Sukabumi

Teknik : Cetak tuang, *slab*, *pinch*

*Finishing*: Glasir

Tahun : 2017

#### **Deskripsi Karya IV:**

Karya keempat menggambarkan suasana saat mencari Nora yang hilang. Kesedihan Uchida yang mendalam membuat para murid membantunya mencari Nora hingga ke sudut-sudut kota. Segala upaya dilakukan untuk mencarinya. Kehilangan Nora meninggalkan kesedihan

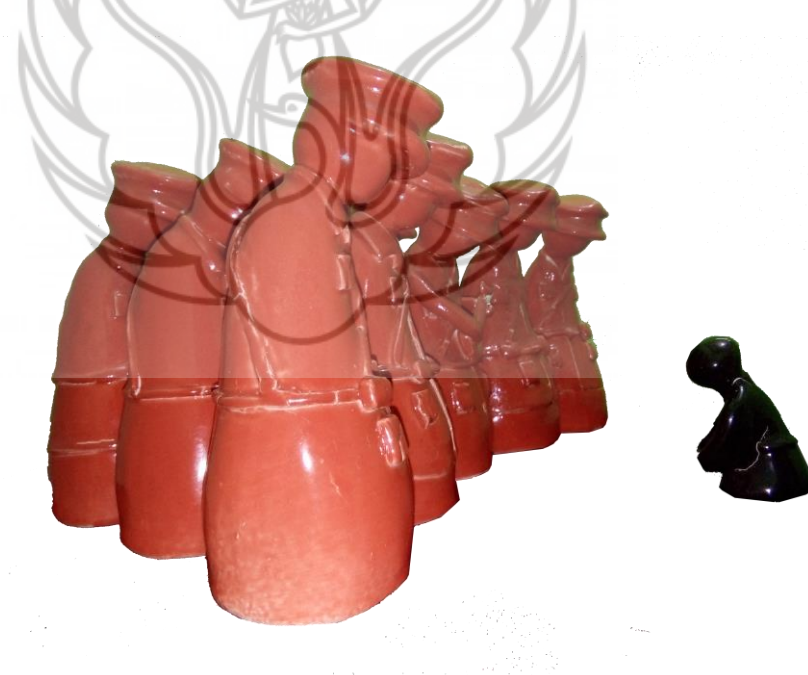


yang mendalam bagi Uchida hingga mengabaikan dirinya sendiri: ia tidak makan dan minum, *"I can't sleep much either. That's terrible."*

Para murid yang ikut bersedih dengan keadaan Uchida, berkeliling di sekitar kota untuk mencari Nora. Uchida pun berusaha dengan memasang iklan, juga menuangkan perasaannya kedalam sebuah *essay*. Ketika sedang menyebarkan selebaran di sekolah umum, seorang anak bertanya kepada Uchida: *"Hey mister. There are tons of cats around. But it has to be this cat. How come?"* Uchida bertanya kembali padanya: *"Do you have any brothers? Would you like it if he were replaced with some other baby?"* yang lalu dilanjutkan olehnya, *"This cat is my baby. I cared for him like my own child. That's why it has to be this cat."*

Keadaan Uchida yang sangat menyedihkan juga membuat para muridnya kebingungan dan mempertanyakan seberapa pentingnya seekor kucing yang hilang. Setelah beberapa saat, salah satu murid menjawab, *"He isn't like you or me. His sensitivity and imagination are beyond us. When he thinks of Nora, he can imagine in detail all the cat's going through. That's what makes it so unbearable."*

Karya keempat menggunakan warna-warna yang lembut seperti merah muda dan putih tulang untuk mewakili kepolosan yang dimiliki anak-anak. Beberapa para murid yang ikut mencari diberi warna yang lebih tua untuk menggambarkan pengalaman dan perasaan yang gamang. Karya keempat dipamerkan menggunakan dua rak besi untuk menggambarkan kesulitan dalam pencarian Nora



**Gb. 20 Karya V.**

Judul : *Shamisen*  
Ukuran : 50x50x15  
Bahan : *Stoneware Singkawang*,  
Teknik : Cetak tuang, *slab*  
Finishing: Glasir  
Tahun : 2017

### Deskripsi Karya V:

Seorang petugas datang ke rumah Uchida dan menanyakan: “*Is your cat still hasn’t returned?*” yang langsung dibenarkan oleh istri Uchida, berharap ia membawa kabar bahwa Nora telah ditemukan. Berlawanan dari itu, sang petugas menjawab, “*He might have been stolen, ma’am. Some people make a living from cat-snatching. They sell the cat skins. They fetch a good prices. Shamisens are made with cat skin. That may be what happened to yours.*” Ia lalu berpamitan pergi. Uchida, yang baru saja akan memasang iklan dan menaruh harapan besar akan menemukan Nora, kembali tenggelam dalam kesedihan.

Karya kelima merepresentasikan salah satu bentuk dari dehumanisasi. Karya divisualisasikan dengan memperbanyak jumlah figur petugas, membuatnya dengan ukuran lebih besar dan memberinya warna merah untuk memberikan kesan intimidasi. Salah satu petugas diberi Shamisen untuk menambah perasaan “teror” pada figur Uchida yang dibuat dengan ukuran jauh lebih kecil. Uchida menggunakan warna coklat untuk menggambarkan perasaan hati yang meredup atau berkecil hati.



Gb. 21 Karya VI.

Judul : *The Untroubled*

Ukuran : 95x50x7

Bahan : *Stoneware* Singkawang, Sukabumi

Teknik : Cetak tuang, *slab*, *pinch*

*Finishing*: Glasir

Tahun : 2017

### Deskripsi Karya VI:

Seseorang menelepon dan memberitahu bahwa mereka menemukan Nora. Istri Uchida dengan senang hati pergi untuk menjemput Nora sementara Uchida segera menghubungi murid-murid terdekatnya untuk memberitahukan kabar baik ini. Para tetangga datang untuk memberikan

selamat, hingga gadis penjual ikan berkata bahwa ia semalam bermimpi memberikan Nora ikan *mackerel*, *“I knew he’d back. I wanted to come tell you, and now this! I brought some baby mackerel.”*

Ketika para muridnya datang, mereka kembali menemukan Uchida dan istrinya tertunduk sedih. Sang istri memberitahukan bahwa kucing yang ditemukan bukanlah Nora. Di tengah suasana itu, seekor kucing masuk lewat bukaan pagar halaman belakang rumah Uchida. Ketika melihat bahwa kucing yang datang berwarna hitam dan bukan yang ia inginkan, Uchida memalingkan muka. Sebaliknya, istri Uchida segera berlari menuju halaman belakang sambil membawa ikan *mackerel* yang sebelumnya ditujukan pada Nora. Para murid ikut melihat sang istri memberi ikan pada kucing baru itu, *“Here kitty. Here kitty. This was for Nora, but it’s yours now. Go on eat it. Have some more. Is it good? You like baby mackerel, just like Nora.”* Uchida mendengar kalimat-kalimat itu dan perlahan berhenti memalingkan muka. Seperti para murid, ia tertegun melihat istrinya memberi makan sang kucing dengan penuh kasih, seolah kucing itu adalah Nora yang kembali ke rumah. Kejadian itu kemudian menjadi sebuah pemandangan yang sangat menenangkan. Luka Uchida sedikit demi sedikit tersembuhkan.

Karya ini didominasi dengan warna merah muda pada figur sang istri dan alas karya untuk menekankan kesan tulus dan menenangkan. Uchida dan para murid diberi warna cokelat. Karya ini menggunakan dua rak besi dengan ketinggian yang berbeda agar lebih sesuai dengan adegan yang diacu.



**Gb. 22 Karya VII.**

Judul : *White Hare of Inaba*  
 Ukuran : 45x45x7  
 Bahan : Stoneware Singkawang, Sukabumi  
 Teknik : Cetak tuang, slab, pinch  
 Finishing: Glasir  
 Tahun : 2017

### Deskripsi Karya VII:

Karya ketujuh menggambarkan suasana ketika Uchida bersulang dan mengucapkan terimakasih kepada para muridnya. Uchida berterimakasih sambil menyanyikan lagu “*White Hare of Inaba*”, tentang seekor kelinci yang terluka dan diselamatkan oleh Dewa Kesuburan.

Keadaan Uchida membaik setelah beberapa saat. Kucing hitam yang tersesat beberapa hari lalu itu kemudian diberi nama *Kurtz* (Pendek) karena ekornya yang pendek. Pada suatu malam, Uchida mengundang para muridnya untuk minum bersama dan berbincang tentang keadaan Uchida. Meskipun telah membaik, Uchida mengaku bahwa ia masih saja menyalakan dupa untuk mengembalikan kucing yang hilang, “*I really went into piece over Nora, and troubled all of you.*”, sesalnya. Uchida kemudian menyanyikan lagu *White Hare of Inaba* sambil mengucapkan terimakasih, “*It’s about a hare who gets injured and then saved by the God of Wealth. I am that hare.*”

“*Who might Daikokuten be?*”

Uchida menjelaskan kembali: “*It’s nobody. Rather, it’s all of you. When it came to losing Nora, the people who sent kind letters, the people who called, the people who worried about Nora with me, they are all Daikokuten.*” Ia lalu kembali bernyanyi,

“*A large bag, slung over his shoulder.*”

“*Daikokuten’s large bag... is filled with everybody’s kindness. That kindness is what saved me.*” Para murid lalu terdiam seraya mendengar Uchida melanjutkan nyanyiannya.

“*A large bag, slung over his shoulder.*

*Daikokuten comes around the bend.*

*He sees the White Hare of Inaba*

*Skin peeled of, as naked as can be.*

*Daikokuten sighs with pity*

*And teaches the hare, to bathe in pure water*

*And wrap himself in woven cat tail leaves*

*And once again he become*

*A white hare.*”

Uchida lalu berhenti, menangis haru, lalu bersulang untuk setiap muridnya “Dewa itu tak lain ialah kalian semua.”, ucapnya. Bagian ini merupakan *scene* paling bersifat humanis dari seluruh film. Uchida menaruh pandangan bahwa kekuatan yang menyelamatkannya adalah kebaikan dari orang-orang terdekatnya.

Karya ketujuh didominasi dengan warna coklat untuk menggambarkan perasaan hikmat, sekaligus kerendahan hati. Istri Uchida diberi warna merah muda untuk mengaitkannya dengan peristiwa yang baru terjadi (karya sebelumnya). Kelinci-kelinci kecil diberikan warna terang yang berubah menjadi gelap untuk menggambarkan lagu yang dinyanyikan Uchida, tentang kelinci terluka yang lalu terselamatkan.





**Gb. 23 Karya VIII.**

Judul : *The Black Door and Serene Sunset*  
 Ukuran : 50x50x14  
 Bahan : *Stoneware* Singkawang, Sukabumi  
 Teknik : Cetak tuang, *slab*  
 Finishing: Glasir  
 Tahun : 2017

#### **Deskripsi Karya VIII:**

Karya kedelapan menggambarkan bagian akhir dari film. Pesta *Maadha Kai* ke-17 diselenggarakan. Para murid kini datang bersama anak dan cucu-cucu mereka. Uchida, seperti biasa memberi kata sambutan, meminum bir dari gelas besar lalu berteriak: “*Madadayo!*” Namun ketika pesta tengah berlangsung, Uchida terjatuh dan segera dituntun untuk pulang ke rumah. Uchida yang tengah berjalan ditemani oleh paramuridnya yang bernyanyi *Aogeba totoishi* (Lagu perpisahan). Film ditutup dengan Uchida yang bermimpi tentang dirinya yang masih kanak-kanak bermain petak umpet dengan para temannya. Uchida yang terus bersembunyi tiba-tiba melihat cahaya yang menenangkan. Ia berhenti berteriak dan keluar dari tempat persembunyiannya untuk melihat cahaya itu.

Karya yang dibuat menggambarkan Uchida yang berpamitan pada para muridnya dengan memisahkan warnanya dari kerumunan. Para murid diberikan warna hijau sebagai cerminan dari kehidupan dan selebrasi yang selalu dipenuhi semangat di tiap tahunnya gestur mereka yang sedikit membungkuk menggambarkan pengucapan salam perpisahan dan rasa hormat; sedangkan Uchida—bersamaan dengan Uchida kecil—diberikan warna biru, sebagai penggambaran atas keluhuran, dan kesiapan atas kematian. Istri Uchida diberikan warna coklat—bersamaan dengan pintu yang berdiri—sebagai arti pendampingan yang selalu berada disamping Uchida untuk membawanya pulang.

### C. KESIMPULAN

Penciptaan ini dilatarbelakangi dengan ketertarikan pencipta dengan film sebagai perangkat kultural yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap kondisi kemanusiaan lewat gambar dan suara, juga film *Madadayo* yang dirasa mempunyai nilai-nilai humanis didalamnya. Salah satu aspek yang dibawa oleh beberapa film adalah humanisme, atau nilai-nilai kemanusiaan. Nilai-nilai ini dapat ditelaah dengan menggunakan pendekatan humanisme dalam kritik film: dengan melihat bahwa film—sama seperti bentuk seni lainnya—merupakan sebuah media untuk menuangkan ekspresi seseorang, dan mencari nilai-nilai kemanusiaan di dalamnya, yang pada penciptaan ini, disesuaikan dengan beberapa pandangan para humanis dalam hal etika, kesejahteraan fauna, juga persoalan tentang kehidupan dan kematian. Film *Madadayo* (1993) adalah salah satunya.

Dirilis pada tahun 1993, *Madadayo* merupakan film drama-komedi yang menceritakan kehidupan seorang penulis bernama Hyakken Uchida. Pada saat itu, Uchida memutuskan untuk berhenti mengajar dari universitas untuk memfokuskan diri dengan karirnya sebagai penulis. Karena pengetahuannya, Uchida merupakan sosok yang sangat dihormati, terlebih oleh murid lamanya. *Madadayo* menggambarkan hubungan antara murid dan guru yang berbeda dari tradisi pada umumnya. Pada beberapa bagian dalam film (ketika Nora, kucing kesayangan Uchida menghilang) para murid terlihat lebih dewasa dibandingkan Uchida. Tema utama yang dibawa *Madadayo* juga merupakan rasa hormat yang mendalam antara satu sama lain. Selain itu, *Madadayo* juga memiliki nilai-nilai humanis seperti dalam hal kesetaraan, kesejahteraan fauna, juga pandangan tentang kehidupan sebagai sesuatu hal yang berharga dan kesiapan akan kematian.

Dalam visual, penciptaan ini menggunakan salah satu bahasa dari estetika postmodern, yaitu *pastiche*. Pendekatan ini digunakan karena kedekatannya dengan media massa dan budaya pop. *Pastiche* merupakan sebuah bentuk peminjaman dari suatu karya di masa lalu tanpa mengubah atau membentuk makna baru. Memakai pendekatan ini, pencipta mengambil gestur para karakter dalam film dan menerapkannya pada karya keramik. Karya-karya tersebut kemudian ditata sesuai *scene* yang telah dianalisis. Pencipta juga menggunakan teknik cetak dalam tahap perwujudan untuk memunculkan semangat reproduksi yang ada pada karya-karya postmodern di masa lampau.

Penciptaan ini menggunakan *stoneware* singkawang cair karena warnanya yang putih membantu menajamkan warna glasir. Tanah sukabumi digunakan untuk karya dengan teknik *pinch* karena karakternya yang plastis dan mudah dibentuk. Teknik yang digunakan merupakan cetak tuang, *pinch*, *slab* dan teknik tempel untuk dekorasi karya. Karya dipamerkan dengan menggunakan rak besi dengan alas berbahan gipsium yang diberi kain.

Bentuk dari karya yang dibuat disederhanakan kembali dengan mengambil pengayaan dari *nativity sculpture*. Gestur tangan yang tidak terlalu mencolok dihilangkan untuk menciptakan keselarasan bentuk satu

sama lain. Beberapa karakter diberikan aksesoris pakaian seperti seragam, jas dan topi. Warna yang diterapkan pada karya dipilih berdasarkan *mood* yang digambarkan oleh masing-masing adegan terkait dan diasosiasikan dengan beberapa makna. Rak besi dengan alas gipsium digunakan sebagai media pameran. Sudut rak diubah menjadi siku untuk menyesuaikan dengan bentuk karya yang *luwes* dan cenderung feminin. Untuk menunjang setiap warna karya yang berbeda, rak dilapisi dengan cat berwarna hitam. Alas gipsium diberi warna merah muda dan coklat, serta ditambahkan aksesoris menggunakan kain beludru berwarna sama untuk menyatukan seluruh karya dalam ruang pameran.

Beberapa kendala ditemukan saat proses penciptaan karya, seperti teknik tempel yang kurang teliti menyebabkan beberapa figur retak dan kehilangan detail. Penataan dalam tungku dan suhu bakar yang terlalu tinggi menyebabkan beberapa hasil glasir terlalu matang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bentham, Jeremy, 1823, *Introduction to The Principles of Morals and Legislation*, London: W. Pickering.
- Chilvers, Ian; Graves-Smith, 2009, *Dictionary of Modern and Contemporary Art*, Oxford: Oxford University Press.
- Fromm, Erich, 1949, *Man for Himself: An Inquiry Into the Psychology of Ethics*, Oxon: Routledge.
- Gustami, Sp., 2007, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*, Yogyakarta: Prasistwa.
- Havens, Timothy, 2013, *Black Television Travels: African American Media Around the Globe*, New York: New York University Press.
- Livingstone, M, 1990, *Pop Art: A Continuing History*, New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Mangunwijaya, Forum IX, 2015, *Humanisme Y. B. Mangunwijaya*, Jakarta: Penerbit Kompas.
- McDonald, Keiko I., 2006, *Reading a Japanese Film: Cinema in Context*, Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Prince, Stephen, 1999, *The Warrior's Camera: The Cinema of Akira Kurosawa*, New Jersey: Princeton University Press.
- Strinati, Dominic, 1995, *An Introduction to Theories of Popular Culture*, USA: Routledge.

## WEBTOGRAFI

- , 2016, *Definition Postmodernism Artworks*.(online), ([m.theearthhistory.org/definition-postmodernism-artworks.html](http://m.theearthhistory.org/definition-postmodernism-artworks.html)), diakses 21 Februari 2017, 21:55)

-----2017,*Madadayo French Poster.* (online),  
(<https://posteritati.com/poster/> diakses 08 Maret 2017; 23:47)





